

## **La Vuelta es Dialogando, Jugando y Aprendiendo**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Eyvar Muñoz Sanchez

Noviembre 2016.

Copyright © 2016 por Eyvart Muñoz Sanchez Todos los derechos reservados.

## **Resumen**

El presente documento, muestra el proceso de investigación formativa llevado a cabo con los niños del nivel 2° de primaria en Institución Educativa Instituto Nacional Mixto, ubicada en el barrio “El Rosario” del municipio de Piendamó del departamento del Cauca.

El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en el área de matemáticas y específicamente en el tema de los números pares e impares. Desde esta perspectiva se planteó una ruta de intervención didáctica enmarcada en el juego y las artes involucrando elementos llamativos para la población.

El trabajo se orientó por una investigación de corte cualitativo y se matriculo en la línea de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores, denominada pedagogía, medios y mediaciones. Palabras claves: Lúdica, competencias, dimensiones, estrategias, aprendizaje.

Palabras clave: Lúdica, artística, números pares e impares.

## **Abstract**

His document shows the process of formative research carried out with the children of the 2nd level of elementary school in Educational Institution National Mixed Institute, located in the neighborhood "El Rosario" of the municipality of Piendamó in the department of Cauca.

The project allowed to recognize the importance of play activity as a pedagogical tool to strengthen learning in the area of mathematics and specifically in the theme of even and odd numbers. From this perspective it was proposed a route of didactic intervention framed in the game and the arts involved elements striking for the population.

The work was guided by qualitative research and enrolled in the research line of the University Foundation Los Libertadores, called pedagogy, media and mediations. Key words: Playful, competences, dimensions, strategies, learning.

Key words: Playful, artistic, even and odd numbers.

## Tabla de Contenido

Capítulo 1 El problema latente en la educación primaria .....	7
Capítulo 2 Cómo aporta la lúdica al aprendizaje .....	7
Capítulo 3 Propuesta “La vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo” .....	15
Capítulo 4 Aplicando la lúdica en el área de Artística.....	17
Recursos y cronograma .....	20
Evaluación del proceso .....	21
Lista de referencias .....	23

## **Lista de Figuras**

Figura 1. Explicando el juego.....	17
Figura 2. A modo de rayuela.....	18
Figura 3. Relación de espacio y figuras .....	18

## Capítulo 1

### Planteamiento del Problema.

En la institución educativa “Instituto Nacional Mixto, ubicada en el barrio “El Rosario” del municipio de Piendamó departamento del Cauca. A partir de observaciones directas realizadas periódicamente a los estudiantes del grado segundo en el área de matemáticas y específicamente en la temática de los números pares e impares se pudo realizar el siguiente diagnóstico, en el cual determinar qué: Los estudiantes no identifican que son números pares e impares, se les dificulta la diferenciación, su clasificación, no se le da la importancia que se merece en el desarrollo de la lógica y del pensamiento del ser humano, por tal razón este tema se ve como algo de difícil aprendizaje, creando un tabú y un mito en el ambiente escolar que ha logrado que los estudiantes de primaria de esta institución, le cojan apatía y temor al trabajo con números y operaciones matemáticas, desinterés, falta de concentración, lo anterior se debe que en el desarrollo de las clases no se vincula la lúdica como una estrategia pedagógica relevante en este proceso, se utiliza la metodología tradicional, escasa preparación de material didáctico, no se tiene en cuenta las necesidades físicas, emocionales de los estudiantes (ingresan a la institución sin desayuno, caminando largos trayectos, problemas familiares, entre otros); como también los tiempos asignados no favorece la apropiación del aprendizaje.

En este sentido, la innovación pone énfasis en la búsqueda de caminos alternativos con el propósito de mejorar la enseñanza de las matemáticas. Por otra parte, se considera innovador el hecho mismo de conjugar el juego con el aprendizaje en el proceso de la enseñanza de las matemáticas y específicamente en la identificación de números pares e impares.

Por tal razón el anterior planteamiento nos ha llevado a formular el siguiente interrogante como problema de investigación que nos servirá de insumo para el diseño del proyecto de aula.

¿Cómo contribuir al aprendizaje de los números pares e impares de los niños del instituto Nacional Mixto Piendamó?

El aprendizaje es un proceso en el cual la persona organiza constantemente sus experiencias construyendo el conocimiento. Para que el estudiante desarrolle su capacidad de aprendizaje se le debe proporcionar un medio físico, social adecuado que permita interactuar, jugar, aprender, manipular, y así conceptualizar de una manera amena el concepto de número par e impar.

Por lo tanto se debe promover el uso de los materiales lúdicos en el proceso de la enseñanza de las matemáticas en los niños del grado segundo del Instituto Nacional Mixto Piendamó

En este trabajo se debe valorar el juego, la manipulación de materiales como estrategia para la enseñanza de las matemáticas; mejorando el nivel de preparación de los niños. Diseñar juegos en que los estudiantes aprendan mientras se divierten, basadas en la lúdica que permitan la interacción, el dialogo con los números y operaciones matemática de manera agradable y divertida.



## Capítulo 2

### Cómo aporta la lúdica al aprendizaje

Conceptos claves: aprendizaje, números pares e impares, lúdica, juegos, estándares en matemáticas, tendencia pedagógica constructivista, 3 antecedentes indexados y 3 de la Fundación.

Los números son símbolos que representan cantidades, el símbolo de las cantidades son los números, podríamos decir que el niño puede hacer el 5 pero no sabe identificarlo en cantidades, ejemplo: coger 5 bolas de cristal. 1. Un estándar para el tema de los números pares e impares es la identificación y representación de los números naturales con las operaciones fundamentales, suma, resta multiplicación y división. 2. El estándar de conjuntos y operaciones.

Para mi facilidad de hacerme entender, miraría lo que son las experiencias significativas, con una tendencia de metodología activa.

Antecedentes indexados:

1. El maravilloso mundo de los números: Decimos que los números se encuentran en muchas partes, están en la religión, en la biblia, los números perfectos y el número del apocalipsis, en el cálculo de las pensiones, en los juegos de la ruleta o el bingo, en las elecciones políticas y en las herencias. ( Medina Maria Mercedes- Educativo Siglo XX)
2. El uso de los numeros o los numeros en uso: El termino juego se define como la participación activa del niño, en actividades físicas, mentales y placenteras, con el fin de conseguir una satisfacción emocional, en el cual el jugador debe controlar sus acciones(, Jhonnnson Yankey en 1999 define el juego como aquella actividad que separa de la acción cotidiana, que tiene una motivación intrínseca, que le da mas importancia al proceso que al producto. ( Gomez Ilda Mar Rodriguez- Revista Educación y Pedagogía)

- 3. Los números se aprenden con situaciones reales:** Se pueden involucrar situaciones lúdicas para generar razonamiento matemático, no es la lúdica por la lúdica, esto exige planeación, es decir, un juego que los obligue a pensar y resolver las situación de forma matemática ( Natilia de Jesus Diaz Brochet- Portafolio)

Lúdica proviene del latín ludas, que hace referencia o está asociado con todo lo relativo al juego.

El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

De ahí que esta se entiende como una dimensión más del desarrollo humano siendo parte constitutiva del mismo. Es por esta razón que varios autores la han relacionado con la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse y originar emociones en relación al entretenimiento, la diversión, la distracción, y que por consiguiente causen estados de gozo, por lo cual es vista como una herramienta potencialmente generadora de emociones.

Por otra parte la lúdica es en una estrategia pedagógica fundamental en el entorno de la escuela, que favorece en el proceso de aprendizaje de los niños, debido a que estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute y motivación frente a los nuevos conocimientos y los mecanismos empleados por el docente.

En ese sentido Martinez, C. (2008), asegura que: “Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Por consiguiente, esta estrategia puede ser utilizada con distintas intenciones, dentro del contexto educativo, pues contribuye a generar autoconfianza y además aumenta la motivación

en el estudiante, por lo tanto aquellos conceptos aprendidos tienen un valor agregado que es el proceso a través del cual fueron adquiridos por el individuo.

De igual modo podemos decir que la lúdica como herramienta para el aprendizaje procura generar espacios de alegría, gusto, y satisfacción, por lo tanto hace parte del desarrollo integral de una persona, en la medida en que se la valore en su dimensión real.

Con respecto a esto Martínez, O. y Castellanos J. (2009). Afirman “La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”.

Así mismo Jiménez, (2008), plantea que “la actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen”.

Lo anterior ratifica, que el proceso de aprendizaje es más efectivo y que los niños responden mejor frente a este, cuando algo resulta interesante y motivante para ellos, en este caso el juego, actividad que sin lugar a dudas propicia el despliegue de la imaginación y genera

procesos de creatividad, que como lo habíamos mencionado anteriormente permite que los conceptos tengan un mayor significado a través de la espontaneidad propia del juego.

Con relación a esto Echeverry, J. y Gómez, J. (2009), a través de la investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación, aseguran que “El juego como parte recreativa siempre ha sido una necesidad del hombre y un hecho social fundamental para el desarrollo de las diferentes dimensiones del ser humano, debido a que es una actividad natural del hombre en la que participa instintiva e instantáneamente; además consideran que los docentes intervienen en el aprendizaje eficaz teniendo esta herramienta como recurso pedagógico, es también el medio más efectivo por el cual descubrimos el mundo y el medio en el cual vivimos; permite también desarrollar facultades físicas psíquicas; es por eso que los psicólogos, pedagogos, sociólogos y antropólogos puede determinar que la utilización del juego como estrategia aplicada en la educación es deficiente debido a que se desconoce el concepto de lúdica el cual es asociado al termino de juego sin tener en cuenta el ingrediente pedagógico”. (p.8)

En cuanto a esto vemos que el juego es comprendido como una actividad que motiva a aprender, pero que además posibilita la interacción social y genera no solo vínculos afectivos entre personas si no hacia objetos, lugares, conceptos, recuerdos, entre otros. A nivel físico el juego convierte el aula de clase en un entorno dinámico, contribuye a la motricidad fina, motora, gruesa, etc. e igualmente genera efectos satisfactorios como la risa, la emoción, el trabajo en equipo entre otras aristas que benefician el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En ese sentido Prieto, L. (1984) considera: “El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el

juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular”

Ahora bien, con respecto al juego según la Cartilla de Jóvenes Cooperantes, México. (2006), “tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño”:

- El Cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.
- El Motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- El Social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- El Afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Esto hace que al juego en la escuela se le agregue un valor importante que es su dinámica o característica interdisciplinar, lo cual significa que a través del juego es posible ocuparse o manejar los contenidos de todas las áreas del saber, (artística, matemáticas, ciencias sociales, etc.).

En conclusión y citando el documento Aportes pedagógicos (2009): “La lúdica, desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendida como un espacio asociado a la interioridad, con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky); como un estado liso y plegado (Deleuze); como un lugar que no es una cuestión de realidad psíquica interna ni de realidad exterior (Winnicott); como algo sometido a un fin (Dewey); como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois); como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga). Desde otras perspectivas, para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget) o para reducir las tensiones

nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos (Freud)".

### Capítulo 3

#### Propuesta “La vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo”

“La vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo” Es un conjunto de actividades, que pretenden que el alumno desarrolle habilidades de escucha y observación como pilares fundamentales que serán la base para la implementación de procesos lúdicos en el aula de clase; así mismo se pretende demostrar que en el proceso de aprendizaje estos elementos son fundamentales.

- Etapa 1. Observación:

Esta etapa se desarrolló de forma directa en el entorno educativo de la Institución Educativa Instituto Nacional Mixto, y en un segundo momento de la observación se llevó a cabo específicamente en el aula de clase de los grados primero y segundo de la misma, buscando reconocer los métodos y acciones pedagógicas a partir de las cuales se dicta la materia de educación artística en la institución; así mismo se tuvo en cuenta durante este proceso de acercamiento a los procesos metodológicos de la institución, el Proyecto Educativo Institucional – PEI, los currículos y los diferentes proyectos docentes. Sin embargo se hizo énfasis en las actitudes, discursos, tareas y actividades cotidianas en los niños de primero y segundo grado de esta institución.

- Diario de Campo:

Actividad que básicamente permite el registro permanente de los procesos de observación desarrollados, y que representa un instrumento fundamental con respecto a la toma de decisiones

y determinación de las siguientes etapas del proyecto lúdico “La vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo”.

- Etapa 2. Intervención

Durante esta etapa se llevaron a cabo las actividades del proyecto “La vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo”, a partir de la implementación de las estrategias diseñadas y basadas en la lúdica, que pretende abordar problemáticas relacionadas con la falta de concentración, la poca motivación hacia las actividades académicas, el poco o nulo uso de la actividad lúdica en el grado segundo de la Institución Educativa Instituto Nacional Mixto. Por tanto en esta etapa no sólo se desarrollan las actividades del proyecto sino que se lleva a cabo el registro de los resultados, logros, dificultades y aprendizajes de este proceso.

La población objeto del proyecto “La vuelta es dialogando, jugando y aprendiendo” se consolidó en un grupo de 26 niños que integran el grado segundo de la Institución Educativa Instituto Nacional Mixto. Los niños se cuentan con una edad de 7 a 8 años, y pertenecen a la jornada de la mañana.



## **Capítulo 4**

### **Aplicando la lúdica en el área de Artística**

Esta propuesta se desarrolla en el área de artística, y se llevó a cabo a partir de secuencias teóricas en las cuales se presentaron los conceptos fundamentales de los colores primarios; y que fueron trabajados en varias jornadas de clase.

Teniendo en cuenta que pintar implica también un acto de comunicación y que esta acción está enmarcada en la mezcla de la forma, espacio y color de los objetos.

Por lo tanto en las actividades realizadas con los estudiantes en el área de artística y dentro del marco de este proyecto el color y el juego son los protagonistas principales pues además de proporcionar los conceptos necesarios con respecto a los colores primarios se constituyen en una experiencia visual muy significativa a través del juego y la lúdica.

“El color cumple distintas funciones, expresa emociones y sensaciones, describe la realidad y por último se puede utilizar de una manera simbólica. A los niños les interesa ver como se esparce, se distribuye, se mezcla, se separa. A través de diferentes obras de arte podemos enseñar a los niños las mezclas de colores y sus tonalidades”.

La secuencia número dos de este proyecto se desarrolló a través de actividades físicas que incluyeron juegos de habilidad, destrezas, y cooperación; las cuales se llevaron a cabo de manera individual y grupal; actividades que permitieron a los niños establecer vínculos de confianza entre sus compañeros de clase y su docente, permitiendo socializar con los demás de una manera más amena y evidenciando que el juego y la afectividad son elementos necesarios en el aula de clase.

Durante esta secuencia se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- Paso 1:

Se les indico que el color rojo representará los números impares, y que el color azul representara los números pares.

- Paso 2:

Se pintaron las plantas de los pies de los alumnos con temperas de dichos colores.

- Paso 3:

Posteriormente los niños empezaron a saltar sobre cartulinas dejando las huellas correspondientes a los números que se les indicaron.

**Figura 1. Explicando el juego**



Fuente: El autor

**Figura 2. A modo de rayuela**



Fuente: El autor

**Figura 3. Relación de espacio y figuras**



Fuente: el autor

## Recursos y cronograma

<b>Fecha</b>	<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Recursos</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Logros</b>
<b>Octubre 5 y 12</b>	Clase teórica: conceptos de los colores primarios	Introducir a los niños a la conceptualización del significado de colores primarios a través de una clase teórica que incluye charla, participación, videos y otras herramientas.	Video Vean Parlantes Cartulina	Comunicativa Cognoscitiva.	Mostraron atención, curiosidad, y buena disposición frente a los videos y explicaciones del docente.
<b>Octubre 12 y 26</b>	Pintándome los pies	Introducir a los niños a las actividades lúdicas y al concepto de color a través del juego.	Temperas de colores rojos amarillo y azul.  Pinceles, brochas, papel.	Cognitiva Estética Corporal	Conocieron y practicaron diferentes juegos, de manera activa. Participaron con emoción, alegría, y curiosidad de la actividad lúdica.  Su actitud siempre fue positiva ante las actividades
<b>Noviembre 9 y 16</b>	Plasmando los colores	Contribuir a la apropiación de conocimientos y conceptos a través de una forma significativa como el juego y la interacción con los demás y el entorno.	Grabadora Música Pliegos de cartulina Hojas de papel bond Temperas.	Afectiva Comunicativa Cognitiva Corporal Estética	Evidenciaron un cambio de actitud favorable hacia las actividades escolares y la lúdica como estrategia pedagógica

## **Capítulo 5**

### **Evaluación del proceso**

Esta propuesta que integró juegos individuales y grupales, además de clases teóricas que fueron acompañadas con herramientas como la música, el arte, el video, los cantos, etc. visibilizo un resultado positivo, en los niños, que en un primero momento y durante la etapa de observación se mostraban tímidos y desmotivados hacia sus actividades académicas.

Como herramienta pedagógica para incentivar la participación y la motivación, el juego resultó una estrategia innovadora que aumentó significativamente el interés de los niños hacia los conceptos previamente generalizados a través de la clase teórica; convirtiéndose en una actividad placentera, y con alto grado de aprendizaje.

A través de este proyecto lúdico se reconoció la importancia que tiene el juego en diferentes dimensiones del ser humano, no solo la cognoscitiva, si no también, e la dimensión socio afectiva pues el juego como herramienta didáctica o lúdica, facilita la expresión de ideas, sentimientos, emociones y las relaciones interpersonales, lo cual evidencio, a través, de la actitud de los niños que este tipo de actividades fortalece la confianza en sí mismos, la seguridad en sus expresiones y saberes, y el respeto por los demás.

Así mismo se logró motivar la voluntad propia hacia los procesos participativos en el aula, lo cual determino que a través de estas actividades los niños sienten menos imposición y adoctrinamiento por parte de la institución o el docente.

Con respecto a esto puedo mencionar que a partir de esta actividad nace también la necesidad de extender estas actividades no solo a los niños de primaria de la institución sino de todos los grados con el fin de potenciar la motivación hacia el aprendizaje. La necesidad de crear espacios recreativos, y de aprovechar el interés de los estudiantes hacia actividades innovadoras que les permita ser individuos altamente activos, participativos y empoderados de su proceso escolar.

### Lista de referencias

- Ausubel, D. (1961). Aprendizaje Significativo. <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Briones, G. (1992). La investigación social y educativa. Bogotá: Secretaria Ejecutiva del Convenio Andrés Bello – SECAB. Pág. 78.
- Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Ministerio de educación nacional. Pág. 23-36.
- Morales, N (2001). Estrategias Pedagógicas en preescolar con énfasis en Lúdica (Tesis Pregrado) Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima.
- Núñez, P. (2002). Educación Lúdica Técnicas y Juegos Pedagógicos. Bogotá D.C: Editorial Loyola. pág. 56.
- Villegas, O. (2007). Enciclopedia Practica del Docente, Ed. Cultural S.A. Madrid, España. Pág. 267